

# **PENINGKATAN PENGENALAN KONSEP BILANGAN MELALUI PERMAINAN ANGKA PADA ANAK USIA 4 – 5 TAHUN DI PAUD SIRATUL JANNAH**

**Linda Yulianti, Muhamad Ali, Halida**

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP UNTAN

*Email : pkbm\_sj2@yahoo.co.id*

**Abstrak :** Penelitian ini dilatar belakangi Permen 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini mencakup lima aspek perkembangan salah satunya adalah aspek nilai kognitif anak usia 4 – 5 tahun yang memiliki Tingkatan Pencapaian Perkembangan (TPP) diantaranya adalah mengetahui konsep banyak dan sedikit, membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan dan mengenal lambang huruf. PAUD Siratul Jannah telah mencoba memberikan suatu pembelajaran kepada anak, tetapi anak tidak memahami konsep angka, lambang bilangan, banyak sedikit, sebab akibat, bentuk, warna dan jenis. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah anak yang berjumlah 14 orang anak. Lokasi yang digunakan sebagai tempat penelitian adalah PAUD Siratul Jannah Kabupaten Kubu Raya. Hasil penelitian yang telah dilakukan dan hasil analisis data, maka secara umum dapat disimpulkan bahwa melalui permainan angka dapat meningkatkan pengenalan konsep bilangan pada anak usia 4 – 5 Tahun di PAUD Siratul Jannah

Kata Kunci : Konsep bilangan, permainan angka

**Abstract :** The background of this research Sweets 58 Year 2009 on Early Childhood Education Standards covers five aspects of the development of one of which is the value of the cognitive aspects of children aged 4-5 years who have Achievement Level Development of which is knowing the concept a lot and a little, many objects to count from one to ten, familiar concept of numbers, familiar symbol of numbers and letters familiar emblem. PAUD Siratul Jannah has tried to give a lesson to the children, but the child does not understand the concept of numbers, symbols, numbers, much less, cause and effect, shapes, colors and types. This study uses action research. Subjects in this study were children who totaled 14 children. The location was used as a place of study is early childhood Siratul Jannah Kubu Raya District.

Keywords : *The concept of numbers, numbers game*

Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan bangsa sehingga kita tidak tertinggal dari bangsa maju lainnya. Kelompok Bermain (KB) merupakan salah satu lembaga pendidikan Nonformal dalam sistem pendidikan nasional yang merupakan bagian dari pendidikan anak usia dini. Maria Montessori (dalam Suyadi, 2010 : 24-25), disepanjang rentang usia perkembangan manusia,

anak usia dini berada dalam masa keemasan, masa ini merupakan periode sensitif (*sensitive periods*) selama masa inilah anak secara khusus mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya. Selanjutnya Maria Montessori menambahkan pada masa itu setiap anak mengalami apa yang disebutnya sebagai penyerapan pikiran (*absorbent mind*), ide yang diusung adalah kekuatan otak anak dalam menyerap segala sesuatu bagaikan “spon” yang siap menyerap apapun yang disentuhnya. Masa yang hanya satu kali ini sekaligus menjadi kunci perkembangan potensi dan kecerdasan anak di masa-masa selanjutnya.

Berdasarkan Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003, yang dimaksud pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Dari pengertian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa masa usia dini adalah masa yang sangat penting yang harus diberikan stimulus-stimulus yang tepat. Pemberian rangsangan pendidikan dapat dilakukan sejak anak dilahirkan sampai anak usia enam tahun yang dimulai dari lingkungan keluarga. Rangsangan pendidikan ini hendaknya dilakukan secara bertahap, berulang, konsisten, dan tuntas, sehingga memiliki daya ubah atau manfaat bagi anak. Seiring dengan bertambahnya usia, anak-anak membutuhkan rangsangan pendidikan yang lebih lengkap karena pada dasarnya semua anak itu cerdas.

Bermain adalah dunia anak dan bukan hanya sekedar memberikan kesenangan, akan tetapi juga memiliki manfaat yang sangat besar bagi anak. Lewat kegiatan bermain yang positif, anak bisa menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi penginderaannya, menjelajahi dunia sekitarnya, dan mengenali lingkungan tempat ia tinggal termasuk mengenali dirinya sendiri. Kemampuan fisik anak semakin terlatih, begitu pula dengan kemampuan kognitif dan kemampuannya untuk bersosialisasi. Dalam bahasa sederhana, bermain akan mengasah kecerdasannya.

Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkan kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep-konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk pendidikan dasar. Kemampuan yang diharapkan dalam permainan berhitung di PAUD dapat dilaksanakan melalui penguasaan konsep-konsep, transisi dan lambang yang terdapat di semua jalur matematika, yang meliputi pola, klasifikasi bilangan, ukuran, geometri dan statistika.

Kegiatan pengembangan matematika untuk anak usia dini dirancang agar anak mampu menguasai berbagai pengetahuan dan keterampilan matematika yang memungkinkan mereka untuk hidup dan bekerja pada masa mendatang yang menekankan pada kemampuan memecahkan masalah. Oleh karena itu lingkungan (termasuk didalamnya orang tua dan guru) sangat memegang peranan penting dalam hal ini. Lingkungan harus dapat menciptakan kegiatan-kegiatan yang dapat memekarkan potensi yang ada pada anak. Potensi-potensi yang ada pada anak merupakan : Aspek kognitif, adalah bagaimana cara anak bertindak yaitu

cepat lambatnya anak memecahkan suatu masalah yang dihadapi. Melalui permainan ini akan berkembang kognitif anak karena permainan ini mengembangkan pengenalan konsep bilangan. Aspek bahasa, dalam permainan ini perkembangan bahasa anak dapat dikembangkan antara lain: pendengaran, berbicara, mengarahkan pikiran, ingatan, sehingga kemampuan berfikir anak semakin meningkat. Aspek sosial, perkembangan sosial anak akan kelihatan dalam menggunakan alat permainan secara bergantian, dan sabar menunggu giliran. Aspek emosi, emosi anak akan berkembang dengan memakai alat, dan dengan permainan ini melepaskan ketegangan yang dialami anak dan dapat memenuhi kebutuhan dan dorongan dari dalam diri yang tidak terlepas. Aspek motorik, perkembangan motorik dapat berkembang dengan cara sebagai berikut: motorik halus anak dapat dikembangkan melalui mengambil bentuk angka dan memasangkan dengan jumlah bilangan.

Dalam Permen 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini mencakup lima aspek perkembangan yaitu nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, fisik motorik dan sosial emosional. Pada skripsi ini peneliti memfokuskan pada aspek nilai kognitif anak usia 4 – 5 tahun yang memiliki Tingkatan Pencapaian Perkembangan (TPP) diantaranya adalah : 1) Mengetahui konsep banyak dan sedikit; 2) Membilang banyak benda satu sampai sepuluh; 3) Mengenal konsep bilangan; 4) Mengenal lambang bilangan; 5) Mengenal lambang huruf.

Selama ini peneliti sebagai pendidik di PAUD Siratul Jannah telah mencoba memberikan suatu pembelajaran kepada anak dengan menggunakan media serta alat yang terbatas atau yang kurang menarik bagi anak. Sehingga yang terjadi dikelas anak hanya banyak melakukan kegiatan yang disuruh guru, seperti meniru konsep angka, lambang bilangan, bentuk, banyak, sedikit dan jenis yang ada di papan tulis atau menyelesaikan tugas yang ada di majalah. Pembelajaran yang diberikan kurang bermakna bagi anak sehingga menimbulkan permasalahan dimana anak tidak memahami konsep angka, lambang bilangan, banyak sedikit, sebab akibat, bentuk, warna dan jenis. Anak juga cepat bosan serta kurang berminat untuk mengikuti proses pembelajaran mengenal angka.

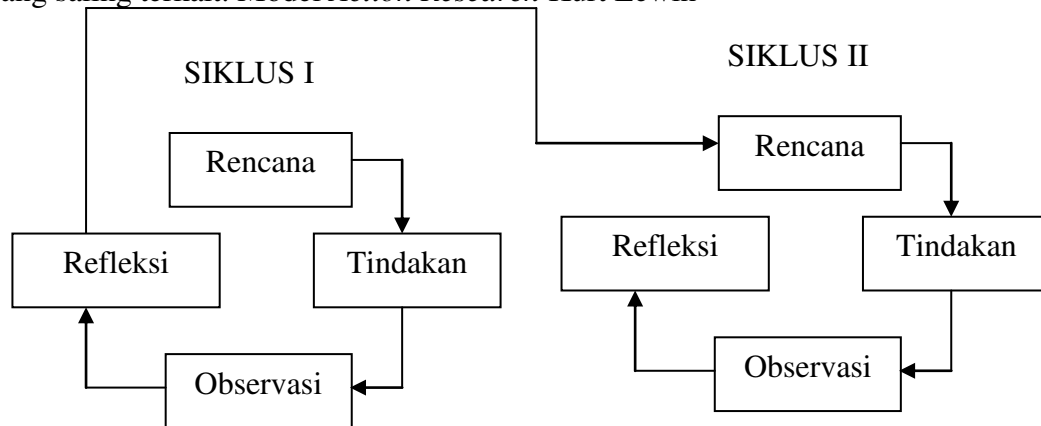
Berdasarkan fenomena yang telah diuraikan diatas, maka dari hasil pengamatan di lapangan yang peneliti lakukan dari 14 orang anak yang berusia 4-5 tahun di Kelompok Bermain Siratul Jannah 11 orang anak diantaranya belum mengenal konsep bilangan dari 1 – 10, mereka hanya hafal urutannya namun tidak dapat menunjukkan konsep bilangannya.

Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian Peningkatan pengenalan konsep angka anak melalui suatu kegiatan dengan judul “Peningkatan pengenalan konsep bilangan melalui permainan angka pada anak usia 4 – 5 tahun di PAUD Siratul Jannah Kabupaten Kubu Raya”.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Karena melalui penelitian ini permasalahan yang terjadi di lapangan dapat diungkapkan dan diberi solusi. Desain penelitian tindakan kelas yang dilakukan yakni diadaptasi dari model kurt lewis yang terdiri atas koponen penelitian

tindakan (perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi) dalam satu system spiral yang saling terkait. Model *Action Research* Kurt Lewin



Subjek penelitian ini dilakukan pada guru dan anak kelompok A di PAUD Siratul Jannah Desa Kuala Dua Kec. Sungai Raya Kab. Kubu Raya dengan jumlah murid 14 orang anak terdiri dari 6 orang anak laki-laki dan 8 orang anak perempuan.

Siklus merupakan ciri khas penelitian tindakan kelas, penelitian itu mengacu kepada model Kurt Lewin (Depdiknas 2003:16). Secara rinci tahapan penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut : 1) Perencanaan (*planning*) langkah persiapan untuk a) Bekerjasama dengan guru menyusun rencana tindakan; b) Memilih fokus pengalaman yang akan dijadikan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep angka; c) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH); d) Mempersiapkan format observasi dan evaluasi yang akan digunakan selama pembelajaran setiap akhir siklus. 2) Melakukan tindakan (*Acting*) kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun dan disepakati sebelumnya. 3) Mengamati (*Observing*) yaitu kegiatan pengamatan langsung maupun tidak langsung untuk merekam semua peristiwa yang terjadi pada saat proses tindakan, pengaruh tindakan, langkah-langkah tindakan, serta permasalahan lain yang mungkin timbul selama pelaksanaan tindakan. 4) Refleksi (*Reflecting*) yaitu kegiatan mengkaji hasil observasi dengan menggunakan analisis kualitatif dan merenungkan kembali proses tindakan dengan berbagai permasalahan. Kegiatan refleksi ini dilakukan secara kolaborasi antara peneliti dan guru untuk menentukan dan merekonstruksi substansi pembelajaran serta untuk mendapatkan masukan bagi perbaikan (revisi) rencana siklus selanjutnya

Untuk keperluan pengumpulan data tentang proses dan hasil yang dicapai, dipergunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut : 1) Observasi yaitu observasi atau pengamatan merupakan cara dalam mengumpulkan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.; 2) Dokumentasi yaitu cara pengumpulan data melalui penggalan tertulis, terutama berupa arsip-arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori, dalil (hukum) dan lain sebagainya yang berhubungan dengan masalah penelitian.

Untuk mendukung penelitian ini maka dibutuhkan instrument atau alat pengumpul data. Pada penelitian tindakan kelas ini digunakan alat pengumpulan data berupa lembar observasi dan dokumentasi untuk data kualitatif. Sedangkan

analisis data Menurut Nasution dalam Sugiyono (2012:336) menyatakan bahwa “Analisis telah mulai sejak merumuskan dan menjelaskan masalah, sebelum terjun kelapangan dan berlangsung terus sampai penulisan hasil penelitian”.

Data yang diperoleh selama proses pembelajaran dianalisa menggunakan teknik persentase menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Sudjana (2001:15) sebagai berikut:

$$P = \frac{F \times 100\%}{N}.$$

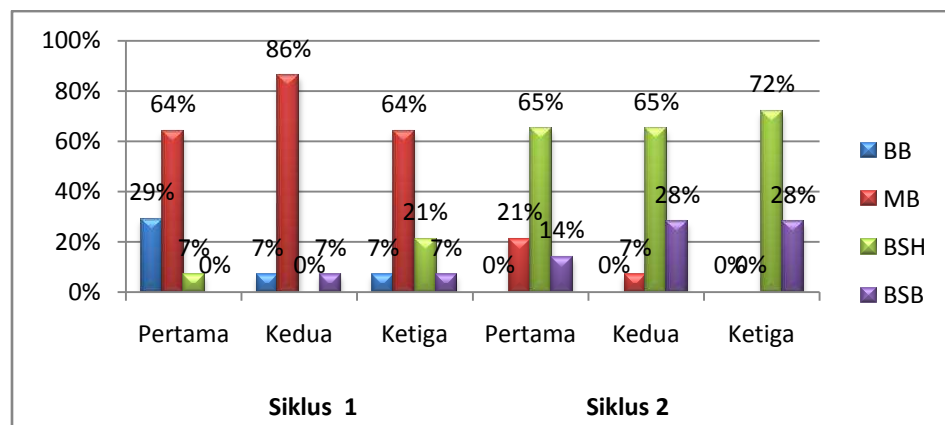
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan upaya guru meningkatkan Pengenalan Konsep Bilangan Melalui Permainan Angka Pada Anak Usia 4 – 5 Tahun Di PAUD Siratul Jannah Kabupaten Kubu Raya. Berdasarkan hasil observasi tentang upaya guru meningkatkan Pengenalan Konsep Bilangan Melalui Permainan Angka Pada Anak Usia 4 – 5 Tahun sebagaimana tertera pada data berikut ini :

Tabel 1  
Perbandingan Siklus 1 dan Siklus 2  
Perkembangan Anak dalam Membilang Banyak Benda  
Satu Sampai Sepuluh

Kriteria	Siklus I			Siklus II		
	Pertama	Kedua	Ketiga	Pertama	Kedua	Ketiga
BB	29 %	7 %	7 %	0 %	0 %	0 %
MB	64 %	86 %	64 %	21 %	7 %	0 %
BSH	7 %	0 %	21 %	65 %	65 %	72 %
BSB	0 %	7 %	7 %	14 %	28 %	28 %



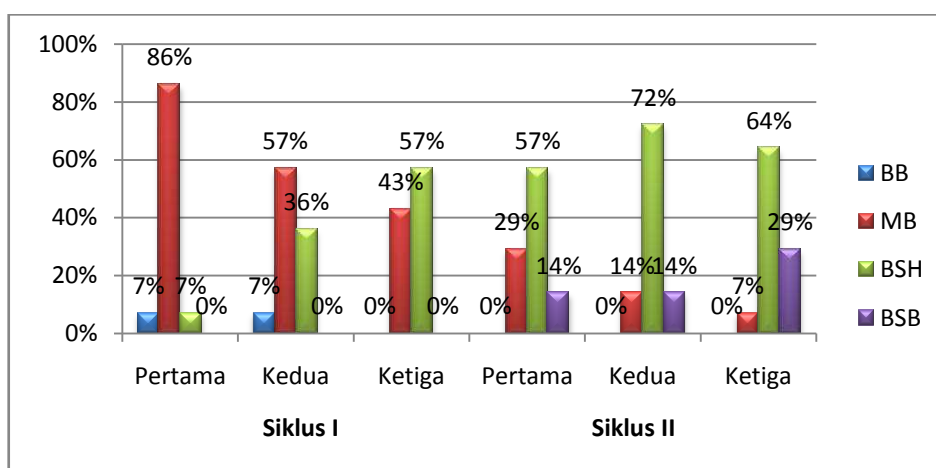
Grafik 1  
Perbandingan Siklus 1 dan Siklus 2  
Perkembangan Anak Dalam Membilang Banyak Benda Satu Sampai Sepuluh

Grafik di atas dapat peneliti jelaskan bahwa pada anak yang mendapatkan kategori “BB” dengan kriteria Anak belum dapat membilang banyak benda satu sampai sepuluh pada siklus 1 ke siklus 2 mengalami penurunan artinya anak yang tidak dapat membilang banyak benda satu sampai sepuluh semakin berkurang. Sedangkan anak yang mendapatkan kategori “MB” dengan kriteria anak dapat membilang banyak benda satu sampai sepuluh tapi masih ada yang salah, pada siklus 1 ke siklus 2 juga mengalami penurunan artinya anak yang sering salah dalam mebilang banyak benda semakin berkurang.

Anak yang medapatkan kategori “BSH” dengan kriteria anak dapat membilang banyak benda satu sampai sepuluh dengan benar pada siklus 1 ke siklus 2 mengalami kenaikan artinya anak yang dapat membilang banyak benda satu sampai sepuluh dengan benar semakin bertambah. Sedangkan anak yang mendapatkan kategori “BSB” dengan kriteria anak langsung dapat menyebutkan banyak benda satu sampai sepuluh pada siklus 1 ke siklus 2 mengalami kenaikan artinya anak yang dapat langsung menyebutkan banyak benda tanpa menghitung semakin bertambah

Tabel 2  
Perbandingan Siklus 1 dan Siklus 2  
Perkembangan Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan  
Satu Sampai Sepuluh

Kriteria	Siklus I			Siklus II		
	Partama	Kedua	Ketiga	Partama	Kedua	Ketiga
BB	7 %	7 %	0 %	0 %	0 %	0 %
MB	86 %	57 %	43 %	29 %	14 %	7 %
BSH	7 %	36 %	57 %	57 %	72 %	64 %
BSB	0 %	0 %	0 %	14 %	14 %	29 %



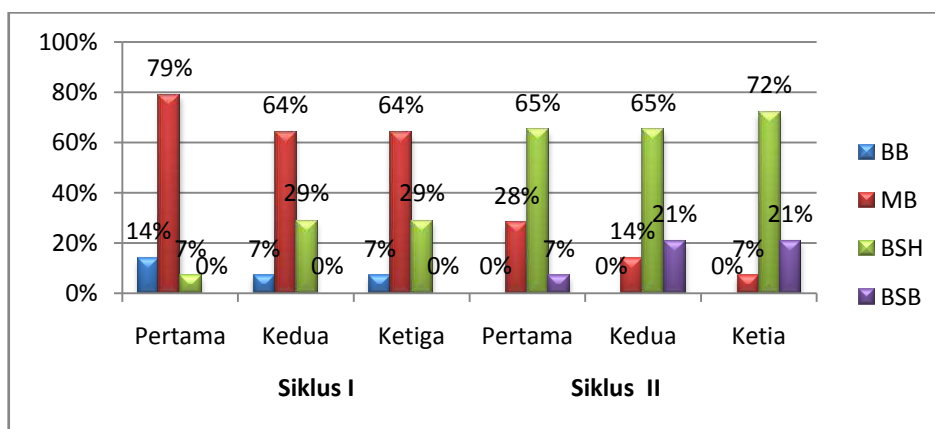
Grafik 2  
Perbandingan Siklus 1 dan Siklus 2  
Perkembangan Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan  
Satu Sampai Sepuluh

Grafik di atas dapat peneliti jelaskan bahwa pada anak yang mendapatkan kategori “BB” dengan kriteria Anak belum dapat mengenal lambang bilangan satu sampai sepuluh pada siklus 1 ke siklus 2 mengalami penurunan artinya anak yang tidak dapat mengenal lambang bilangan satu sampai sepuluh semakin berkurang. Sedangkan anak yang mendapatkan kategori “MB” dengan kriteria anak dapat mengenal lambang bilangan satu sampai sepuluh tapi masih ada yang salah, pada siklus 1 ke siklus 2 juga mengalami penurunan artinya anak yang sering salah dalam mengenal lambang bilangan satu sampai sepuluh semakin berkurang.

Anak yang medapatkan kategori “BSH” dengan kriteria anak dapat mengenal lambang bilangan satu sampai sepuluh dengan benar pada siklus 1 ke siklus 2 mengalami kenaikan artinya anak yang dapat mengenal lambang bilangan satu sampai sepuluh dengan benar semakin bertambah. Sedangkan anak yang mendapatkan kategori “BSB” dengan kriteria anak dapat mengenal lambang bilangan satu sampai sepuluh dengan benar dan dapat menuliskannya pada siklus 1 ke siklus 2 mengalami kenaikan artinya anak yang dapat mengenal lambang bilangan satu sampai sepuluh dengan benar dan dapat menuliskannya semakin bertambah

Tabel 3  
Perbandingan Siklus 1 dan Siklus 2  
Perkembangan Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan  
Satu Sampai Sepuluh

Kriteria	Siklus I			Siklus II		
	Partama	Kedua	Ketiga	Partama	Kedua	Ketiga
BB	14 %	7 %	7 %	0 %	0 %	0 %
MB	79 %	64 %	64 %	28 %	14 %	7 %
BSH	7 %	29 %	29 %	65 %	65 %	72 %
BSB	0 %	0 %	0 %	7 %	21 %	21 %



Grafik 3  
Perbandingan Siklus 1 dan Siklus 2  
Perkembangan Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan Satu Sampai Sepuluh

Grafik di atas dapat peneliti jelaskan bahwa pada anak yang mendapatkan kategori “BB” dengan kriteria anak belum dapat mengenal konsep bilangan satu sampai sepuluh pada siklus 1 ke siklus 2 mengalami penurunan artinya anak yang tidak dapat mengenal konsep bilangan satu sampai sepuluh semakin berkurang. Sedangkan anak yang mendapatkan kategori “MB” dengan kriteria anak dapat mengenal konsep bilangan satu sampai sepuluh tapi masih ada yang salah, pada siklus 1 ke siklus 2 juga mengalami penurunan artinya anak yang sering salah dalam mengenal konsep bilangan satu sampai sepuluh semakin berkurang.

Anak yang mendapatkan kategori “BSH” dengan kriteria anak dapat mengenal konsep bilangan satu sampai sepuluh dengan benar pada siklus 1 ke siklus 2 mengalami kenaikan artinya anak yang dapat mengenal konsep bilangan satu sampai sepuluh dengan benar semakin bertambah. Sedangkan anak yang mendapatkan kategori “BSB” dengan kriteria anak dapat mengenal konsep bilangan satu sampai sepuluh dengan benar dan dapat menyebutkan ciri-cirinya pada siklus 1 ke siklus 2 mengalami kenaikan artinya anak yang dapat mengenal konsep bilangan satu sampai sepuluh dengan benar dan dapat menyebutkan ciri-cirinya semakin bertambah.

## **Pembahasan**

Perencanaan siklus ke I dan siklus ke 2 tentang peningkatan pengenalan konsep bilangan melalui permainan angka, guru terlebih dahulu menentukan Kompetensi inti, Kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan memfokuskan kepada anak dapat membilang banyak benda satu sampai sepuluh, anak dapat mengenal lambang bilangan satu sampai sepuluh dan anak dapat mengenal konsep bilangan satu sampai sepuluh, dengan menggunakan permainan angka dan kartu angka sebagai media pembelajaran.

Guru juga membuat format observasi dan evaluasi yang akan digunakan selama pembelajaran dan menyiapkan media yang akan di gunakan dalam pembelajaran. Dilihat dari hasil perencanaan pembelajaran atau APKG I siklus ke 1 yang telah diamati teman sejawat telah memperoleh 3,6 % dari hasil yang didapat dari teman sejawat sudah efektif karena pada siklus ke 1 guru sudah merancang rencana pembelajaran dengan baik, tetapi ada sedikit kekurangan dalam rencana pembelajaran yaitu kurang dalam mengorganisir kegiatan pembelajaran sehingga fokus terhadap indikator yang akan dicapai. Oleh karena itu, guru dan teman sejawat mengadakan refleksi untuk mendapatkan hasil perencanaan pembelajaran yang lebih optimal, setelah mengetahui permasalahan yang dihadapi pada siklus ke 1 yakni guru belum mampu merencanakan pembelajaran dengan alokasi waktu yang disediakan dan guru belum menyediakan alat permainan dan sumber belajar yang sesuai dengan kegiatan dengan diketahui permasalahan pada siklus ke 1 maka guru melanjutkan siklus ke 2 dengan memperoleh hasil kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran yaitu 3,7 %. Maka dilihat dari hasil kemampuan guru dalam perencanaan pembelajaran sudah direncanakan dengan baik.



Dilihat dari hasil pelaksanaan pembelajaran atau APKG 2 siklus ke 1 yang telah diamati teman sejawat telah memperoleh 89.2 % dari hasil yang didapat dari teman sejawat sudah efektif karena pada siklus ke 1 guru sudah melaksanakan pembelajaran dengan baik, tetapi ada sedikit kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu kurang dalam penataan lingkungan bermain, memberikan penguatan kepada anak yang tidak bisa melakukan permainan angka dan memberi motivasi kepada anak yang kurang atau belum berpartisipasi aktif. Oleh karena itu, guru dan teman sejawat mengadakan refleksi untuk mendapatkan hasil pelaksanaan pembelajaran yang lebih optimal, setelah mengetahui permasalahan yang dihadapi pada siklus ke 1 maka guru melanjutkan siklus ke 2 dengan memperoleh hasil kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran yaitu 97.9 %. Maka dilihat dari hasil kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran sudah dilaksanakan dengan baik.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan hasil analisis data, maka secara umum dapat disimpulkan bahwa melalui permainan angka dapat meningkatkan pengenalan konsep bilangan pada anak usia 4 – 5 Tahun di PAUD Siratul Jannah Kabupaten Kubu Raya.

Kesimpulan penelitian tersebut dapat dijabarkan secara rinci sebagai berikut : 1) Berdasarkan hasil observasi, maka hasil kemampuan guru dalam perencanaan pembelajaran sudah direncanakan dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi guru oleh teman sejawat, guru sudah menentukan tema, indikator hasil belajar serta mengorganisasikan materi, alat dan gambar, guru menyusun rencana kegiatan dan guru membuat lembar penilaian. 2) Berdasarkan hasil observasi, maka hasil kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran sudah dilaksanakan dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi guru oleh teman sejawat, guru melakukan kegiatan pendahuluan dengan penataan lingkungan bermain, penyambutan anak, main pembukaan dan membuat aturan main bersama anak. Guru melakukan kegiatan permainan angka sesuai RKH dan guru melakukan kegiatan akhir. 3) Berdasarkan hasil observasi perkembangan anak dalam meningkatkan pengenalan konsep bilangan melalui permainan angka pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan, maka dapat peneliti simpulkan bahwa respon anak sangat baik dalam permainan ini. Hal ini ditandai anak senang saat melakukan kegiatan dan anak mau mencoba secara mandiri.

### **Saran**

Dari kesimpulan di atas, peneliti dapat memberikan saran untuk perubahan demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa mendatang adalah : 1) Dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun dapat menggunakan permainan angka dengan jenis permainan yang disesuaikan dengan kebutuhan, salah satunya adalah permainan kartu angka. 2) Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik bagi anak sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan menyajikan dalam bentuk

permainan. 3) Untuk merangsang dan meningkatkan kemampuan anak dalam pembelajaran maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif dan menyenangkan. 4) Kepada pihak PAUD Siratul Jannah hendaknya dapat melengkapi alat permainan kognitif agar pelaksanaan kegiatan berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 Tahun 2009 Tentang *Standar Anak Usia Dini*.

Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta : Pedagogia

Sudjana, Nana. 2001. *Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah*. Bandung : PT. Sinar Baru Algensindo

Sujiono, Yuliani Nurani & Bambang Sujiono. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT. Indeks

Undang\_undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*  
Bandung : Citra Umbara